

# TRANSKRIP HASIL WAWANCARA DAN OBSERVASI

Pertanyaan:

*Bagaimana penerapan permainan sempoa pada anak usia 5-6 tahun di RA Persis Bangil?*

Jawaban:

Pertanyaan:

*Bagaimana efektivitas penerapan permainan sempoa pada perkembangan belajar anak usia 5-6 tahun di RA Persis Bangil?*

Jawaban:

Sempoa dalam hal ini sebagai alternatif alat untuk bermain sekaligus anak belajar untuk melatih memusatkan perhatian, kepercayaan diri, kedisiplinan, dan kekompakan. (HW. Guru Sempoa, 22 Desember 2024)

## 1. Melatih Memusatkan Perhatian

*Subjek Penelitian : Kepala Sekolah*

*Pelaksanaan wawancara : 17 Juli 2025*

Penerapan permainan sempoa untuk melatih memusatkan perhatian anak kelompok B di RA Persis Bangil dilakukan dengan pendekatan yang menyenangkan dan disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Menggunakan sempoa dalam hal ini sebagai alat bermain yang menarik, bukan sekadar alat hitung dan digunakan untuk melatih memusatkan perhatian anak dengan gerakan manik-manik sempoa yang disertai menyanyikan lagu sempoa



**Gambar 1.** Melatih Memusatkan Perhatian Anak dengan Permainan Sempoa

*Subjek Penelitian : Guru Sempoa*

*Pelaksanaan wawancara : 12 Mei 2025*

Penerapan permainan sempoa untuk melatih memusatkan perhatian belajar anak dengan empat tahapan. Pertama, belajar sempoa dengan mengenalkan manik-manik yang ada di sempoa, yaitu manik bawah ada empat manik-manik dan manik atas ada satu manik. Kedua, belajar sempoa dengan menggerakkan manik-manik bawah, yaitu dengan jari jempol untuk penjumlahan (+) dan telunjuk untuk pengurangan (-). Cara menggerakkan penjumlahan dengan menggunakan jari jempol, yaitu dengan cara merapatkan manik bawah ke bingkai tengah dengan menggunakan jari jempol yang artinya + (tambah). Hal ini diajarkan dengan gerak dan lagu. Penjumlahan (+1) naik jempol, artinya cara merapatkan manik bawah dengan menaikan manik bawah ke bingkai tengah dengan jari jempol 1 manik lanjut +2 naik jempol. Pengurangan (-) dalam hal ini dengan cara menggerakkan pengurangan dengan jari telunjuk lagunya turun telunjuk -1. Turun telunjuk, artinya anak menurunkan 1 manik yang sudah merapat di bingkai tengah dengan jari telunjuk ke bingkai bawah.

Ketiga, belajar sempoa dengan menggerakkan manik atas dengan jari telunjuk. Tahap ketiga ini, dengan



mengenalkan manik atas, yaitu jika manik atas merapat ke bingkai tengah dengan lagu penjumlahan  $+5$  turun telunjuk, maka bilangannya adalah 5. Sedangkan pengurangan dengan lagu  $-5$  naik telunjuk. Keempat, belajar sempoa dengan menggerakkan manik atas ke bawah untuk bilangan 6, 7, 8, dan 9. Penjumlahan lagunya dicubit-cubit, manik atas merapat ke bingkai tengah bersamaan dengan 1 manik bawah tersebutlah bilangan 6 dengan lagu  $+6$  dicubit-cubit. Selanjutnya  $+7$ ,  $+8$ , dan  $+9$  sesuai langkah sebelumnya. Pengurangan lagunya dibuka-buka. Manik atas merapat ke bingkai atas bersamaan dengan 1 manik bawah merapat ke bingkai bawah tersebut bilangan 6 dengan lagu  $-6$  dibuka-buka.

Selanjutnya  $-7$ ,  $-8$ , dan  $-9$  mengikuti langkah sebagaimana pengurangan  $-6$ .

**Gambar 2.** Anak Antusias dan Bersemangat Selama Mengikuti Permainan Sempoa

## 2. Melatih Kepercayaan Diri

Subjek Penelitian : Guru Sempoa

Waktu Pelaksanaan : Jum'at, 17 Juli 2025

Pertanyaan: *Bagaimana melatih kepercayaan diri dengan menerapkan permainan sempoa?*

Jawaban:

Ya, sejatinya begitu, teori utama PAUD adalah bermain dengan sempoa sambil belajar berkonsentrasi, dan melatih kepercayaan diri dengan menggabungkan permainan sempoa dengan gerakan jari dan lagu, sehingga belajar menjadi menggembirakan dan menarik bagi anak-anak. Ketika anak sudah merasa gembira dan menarik, maka anak akan lebih mudah menumbuhkan kepercayaan dirinya.

Penerapan permainan sempoa untuk melatih kepercayaan diri anak dilakukan dengan melakukan pemanasan atau *ice breaking* sempoa, yaitu gerakan-gerakan sederhana yang diiringi dengan lagu.

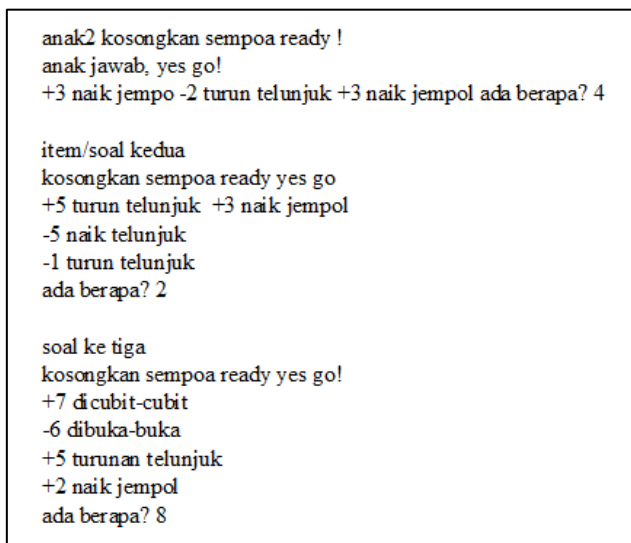


**Gambar 3.** Kegiatan *Ice Breaking* Sempoa dengan Gerakan disertai Lagu

Untuk melatih kepercayaan diri anak, juga dilakukan dengan melakukan latihan sempoa dengan menyanyikan lagu disertai gerakan. Gerak dan lagu sebagaimana berikut:

“marilah kawan semua (bersamaan mengerjakan kedua tangan ke depan dengan kode mengajak sepuluh jari-jari digerakkan seperti awe-awe mengajak teman). Belajar menghitung cepat (dengan menggerakkan tangan kanan kiri bersama-sama, menuju ke samping kepala kanan kiri dengan menunjuk satu jari dari kedua tangan tersebut 4x ketuk-ketukan dan setelah itu membentangkan tangan kanan kiri dengan posisi telunjuk seperti menunjuk kanan dan kiri bersamaan). Kita gunakan sempoa (tangan kanan kiri ke depan dengan jari membentuk kode sempoa jari jempol kanan ke jempol kiri telunjuk kanan ke telunjuk kiri digerakkan buka tutup). Itu mental aritmatika (gerakan menekuk jari membentuk tanda jempol dua). Jangan lupa duduk yang tegap (gerakan tangan kanan kiri dengan jari merapat ke atas dan bawah berselang tunjukkan posisi tegap). Tangan kiri pegang sempoa tangan kanan berjaga jaga (gerakan tangan kiri mengepal-ngepal tangan kanan membuka tutup jari jempol dan jari telunjuk). Kosongkan perlahan-lahan, atas di atas bawah di bawah sempoa kosong (mengerakkan tangan kanan ke atas dan bawah). Jikalau rajin belajar (menggerakkan tangan mengadahi sprti kitap terbuka). Rajin shalat (posisi tangan takbir). Rajin ngaji (tangan seperti membuka kitap). Sopan santun (tangan kanan kiri telungkup seperti ucap salam). Akhlak mulia (tangan kanan kiri sentuh samping kepala kemudian membentuk jempol 2). Di akhirat mendapat surga (menggarakkan tangan kanan kiri membentuk atap rumah)”.

Melatih kepercayaan diri anak di RA Persis Bangil setelah memberikan latihan sempoa dengan menyanyikan lagu disertai gerakan selanjutnya diberikan soal latihan sempoa dengan menyanyikan soal sempoa sebagaimana dokumen berupa catatan tertulis berikut



anak2 kosongkan sempoa ready !  
anak jawab, yes go!  
+3 naik jempo -2 turun telunjuk +3 naik jempol ada berapa? 4

item/soal kedua  
kosongkan sempoa ready yes go  
+5 turun telunjuk +3 naik jempol  
-5 naik telunjuk  
-1 turun telunjuk  
ada berapa? 2

soal ke tiga  
kosongkan sempoa ready yes go!  
+7 di cubit-cubit  
-6 dibuka-buka  
+5 turunan telunjuk  
+2 naik jempol  
ada berapa? 8

**Gambar 4.** Dokumen Soal Sempoa

### 3. Melatih Kedisiplinan

Subjek Penelitian : Guru Sempoa

Waktu Pelaksanaan : Jum'at, 17 Juli 2025

Pertanyaan: *Bagaimana melatih kedisiplinan anak melalui penerapan permainan sempoa?*

Jawaban:

Melatih kedisiplinan anak melalui permainan sempoa dengan menciptakan suasana belajar yang menggembarikan dan menarik. Beberapa aktivitas untuk menanamkan nilai-nilai kedisiplinan anak dilakukan dengan tiga aktivitas, yaitu membuat jadwal kegiatan sempoa, membuat tata tertib penggunaan sempoa, dan Menyelesaikan kegiatan sempoa dengan tertib. Jadwal kegiatan sempoa dilakukan secara konsisten pada setiap hari sabtu pagi mulai pukul 08.00 sampai 09.30 WIB.

Penjadwalan tersebut bertujuan untuk melatih kedisiplinan, sehingga anak terbiasa dengan aturan dan jadwal yang sudah ditetapkan. Tata tertib penggunaan sempoa, seperti meletakkan sempoa di tempat yang disediakan, dan membuat poster cara menggunakan sempoa dengan benar. Menyelesaikan kegiatan sempoa dengan tertib. Anak diajarkan untuk membereskan alat-alat dengan rapi setelah menggunakan sempoa.

#### 4. Melatih Kekompakan

Subjek Penelitian : Guru Sempoa  
Waktu Pelaksanaan : Jum'at, 17 Juli 2025

Pertanyaan: *Bagaimana melatih Kekompakan anak melalui penerapan permainan sempoa?*

Jawaban:

Melatih kekompakan anak dengan menciptakan suasana permainan sempoa melalui bernyanyi bersama-sama lagu mengenal alat hitung sempoa dengan tepuk tangan dan gerak badan menirukan hurufnya.

gerak dan lagunya:

tepuk sempoa.

S - tap tap tap (dg menggerakkan tangan kanan kiri membentuk huruf s)

E - tap tap tap (dg menggerakkan tangan kanan kiri dan kaki kiri membentuk huruf e)

M - tap tap tap (dg menggerakkan tangan kanan kiri menggantung

dengan bahu lurus seperti boneka pinokio dan kaki lurus merapat membentuk huruf m)

P - tap tap tap (dg menggerakkan tangan kiri melengkung ke kepala tangan kanan lurus ke bawah kaki tegap merapat membentuk huruf p)

O - tap tap tap (dg menggerakkan tangan kanan kiri membentuk huruf o)

A - tap tap tap (dg menggerakkan tangan kanan kiri dg jari-jari merucut rapat keatas bersamaan kaki merenggang membentuk huruf A)

SEMPOA yes



**Gambar 5.** Kegiatan Bernyanyi Bersama-Sama Lagu Mengenal Alat Hitung Sempoa

Subjek Penelitian : Guru Sempoa  
Waktu Pelaksanaan : Jum'at, 17 Juli 2025

Pertanyaan:

*Apa saja faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pepenerapan permainan sempoa untuk melatih konsentrasi anak usia 5-6 tahun di RA Persis Bangil?*

Jawaban:

Faktor pendukung dalam penerapan permainan sempoa untuk melatih konsentrasi anak. Pertama, pengorganisasian kelas beserta guru kelasnya yang ikut serta dalam aktivitas permainan sempoa. Guru dalam hal ini sebagai contoh untuk merespon perintah sesuai lagu dari soal sempoanya, sehingga anak lebih terarah dan faham dengan konsentrasi gerak jari-jari yang sesuai lagu. Kedua, memberi *reward* bagi yang benar secara umum untuk memetik bintang di langit yang benar dapat menggapai bayangan bintang kemudian diletakkan di dada. Faktor utama penghambat, yaitu guru kadang tidak terlibat langsung dalam penerapan permainan sempoa, sehingga beberapa anak menjadi kacau konsentrasinya.

Subjek Penelitian: Ustadzah Adel

Waktu Pelaksanaan: 8 Maret 2025

Jawaban:

Faktor-faktor yang mendukung penerapan permainan sempoa untuk melatih konsentrasi anak, meliputi: penerapan permainan sempoa dengan menggabungkan gerak dan lagu, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, membantu anak belajar sambil bermain dan bernyanyi, permainan sempoa menekankan pada gerakan manik-manik dan urutan perhitungan, sehingga secara efektif dapat membantu melatih konsentrasi anak, dan anak usia TK B sudah mulai bisa fokus dan konsentrasi lebih lama. Faktor-faktor penghambatnya, meliputi: rentang perhatian dan konsentrasi anak masih pendek, beberapa anak belum paham konsep berhitung, jumlah anak terlalu banyak, sehingga bimbingan kurang maksimal, dan lingkungan belajar kurang kondusif (bising, ramai) karena banyaknya anak.